Procedimiento

Creación de proyecto en Unity

Captura de pantalla de un videojuego

Descripción generada automáticamente

Creación de la estructura de los directorios de los assets

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

Creación de los objetos ***PlayerObject*** y ***EnemyObject***

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Agregar Sprite Renderer a el objeto ***PlayerObject***

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Guarda la escena como **LevelOne**

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Agregar las imágenes ***Player.png****,* ***EnemyIdle\_1.png****,* ***EnemyWalk\_1.png*** a las carpetas correspondientes

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Modificar propiedades al Sprite de player

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Divide la hoja de sprites en individuales

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente con confianza media

selecciona un sprite para cuando estamos en la vista Game

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Repetimos los pasos anteriores con los enemigos

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

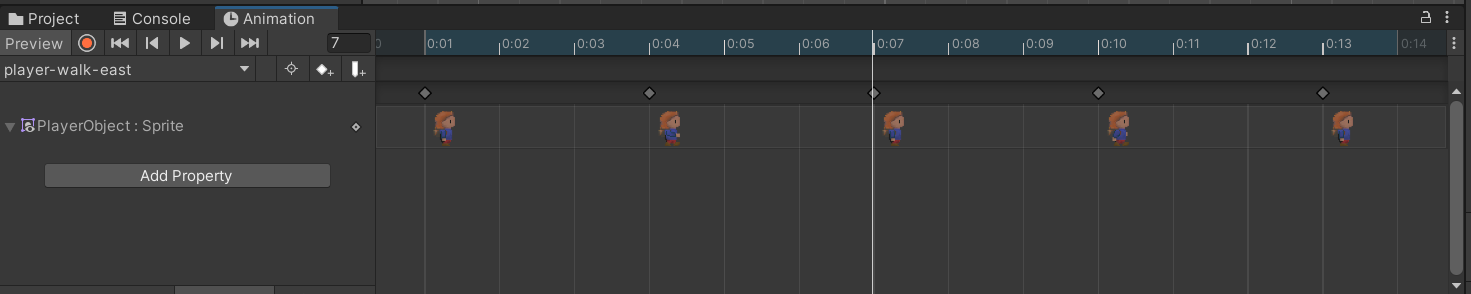
Captura de pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Crear animación y guardarla



Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Renombra el controller como PlayerController y arrastralo a la carpeta Animations|Controllers

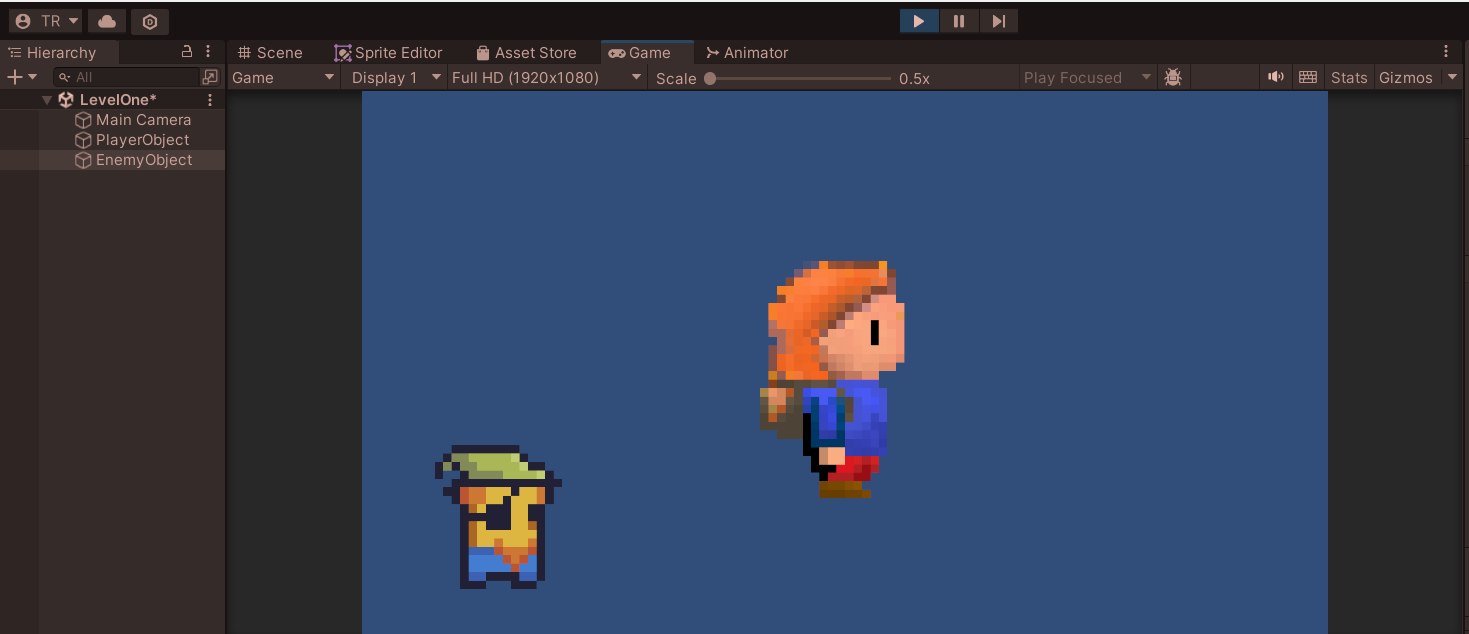
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Agreguemos el resto de nuestras animaciones.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente



Ahora crear y guardar las animaciones para nuestro Enemy

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente